

PCT

WELTORGANISATION FÜR GEISTIGES EIGENTUM
Internationales Büro



INTERNATIONALE ANMELDUNG VERÖFFENTLICHT NACH DEM VERTRAG ÜBER DIE
INTERNATIONALE ZUSAMMENARBEIT AUF DEM GEBIET DES PATENTWESENS (PCT)

(51) Internationale Patentklassifikation ⁶ : G09B 19/06, 5/06, 7/04, A63F 9/22	A1	(11) Internationale Veröffentlichungsnummer: WO 99/06982 (43) Internationales Veröffentlichungsdatum: 11. Februar 1999 (11.02.99)
--	----	---

<p>(21) Internationales Aktenzeichen: PCT/AT98/00155</p> <p>(22) Internationales Anmeldedatum: 22. Juni 1998 (22.06.98)</p> <p>(30) Prioritätsdaten: A 1299/97 31. Juli 1997 (31.07.97) AT GM 251/98 17. April 1998 (17.04.98) AT</p> <p>(71)(72) Anmelder und Erfinder: GÖD, Heinz [AT/AT]; Vorklostergasse 45, A-6900 Bregenz (AT).</p> <p>(74) Anwälte: TORGLER, Paul usw.; Wilhelm-Greilstrasse 16, A-6020 Innsbruck (AT).</p>	<p>(81) Bestimmungsstaaten: AT (Gebrauchsmuster), AU, CA, JP, US, europäisches Patent (AT, BE, CH, CY, DE, DK, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT, LU, MC, NL, PT, SE).</p> <p>Veröffentlicht Mit internationalem Recherchenbericht.</p>
--	--

(54) Title: TUTORIAL SYSTEM FOR LEARNING TRAINING CONTENTS, AND LEARNING PROGRAMME LOGIC

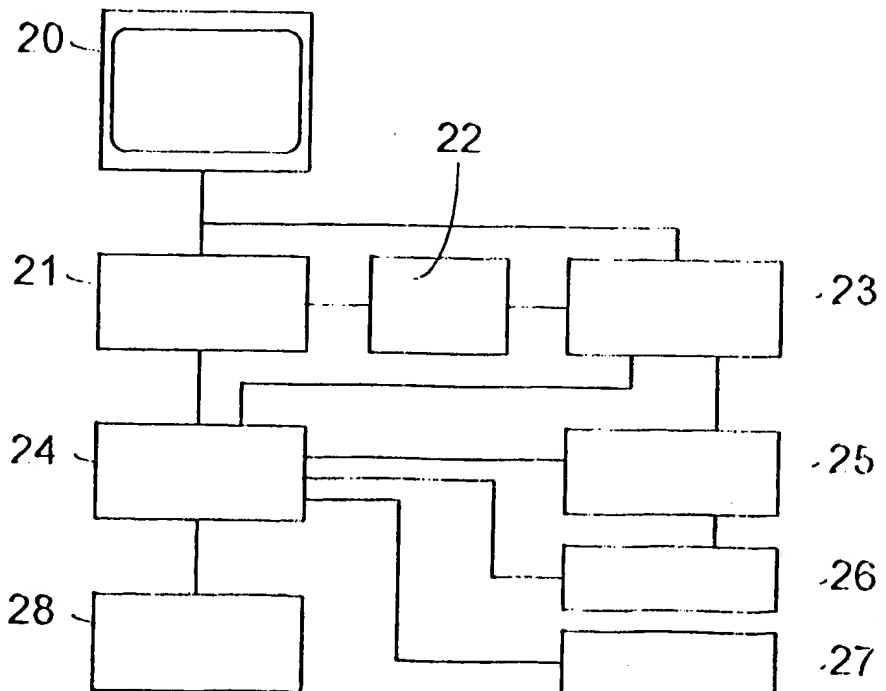
(54) Bezeichnung: LERNSYSTEM UND VERFAHREN ZUM LERNEN VON LERNINHALTEN SOWIE EINE PROGRAMMLOGIK EINES LERNPROGRAMMS

(57) Abstract

The invention concerns a tutorial system for learning training contents comprising: means (21) for running, on a screen, a visual presentation, for example in the form of a computer game, a television film or video game (3, 20); means (25) for retrieving, from a memory (2, 6) containing the learning material, the training contents to be learnt; and means (23) bringing the training contents into a zone of visual presentation on the screen (3, 20).

(57) Zusammenfassung

Lernsystem zum Lernen von Lerninhalten mit Mitteln (21), welche eine visuelle Darbietung, wie ein Computerspiel, ein Fernsehfilm oder eine Videospiel (3, 20), auf einem Bildschirm ablaufen lassen, Mitteln (25), welche zu lernende Lerninhalte aus einem Lernstoffspeicher (26) abrufen, und Mitteln (23), welche die Lerninhalte in einen Bereich der visuellen Darbietung am Bildschirm (3, 20) einspielen.



BEST AVAILABLE COPY